IX kadencja

SEJM RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

KANCELARIA SEJMU
Biuro Komisji Sejmowych

PEŁNY ZAPIS PRZEBIEGU POSIEDZENIA

■ **Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki**
(nr 65)
z dnia 8 lipca 2021 r.

Pełny zapis przebiegu posiedzenia

Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki (nr 65)

8 lipca 2021 r.

Komisja Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki, obradująca pod przewodnictwem posła **Dariusza Olszewskiego (PiS)**, zastępcy przewodniczącego Komisji, rozpatrzyła:

– informację Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu na temat obecnego stanu i perspektyw rozwoju sportu elektronicznego (e-sportu) w Polsce.

W posiedzeniu udział wzięli: **Anna Krupka** sekretarz stanu w Ministerstwie Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu wraz ze współpracownikami, **Tomasz Dauerman** prezes Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich, **Adrian Kostrzębski** prezes Zarządu Polskiego Związku Sportów Elektronicznych, **Łukasz Trybuś** prezes Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych wraz ze współpracownikami.

W posiedzeniu udział wzięli pracownicy Kancelarii Sejmu: **Krzysztof Majer**, **Krzysztof Kumor** – z sekretariatu Komisji w Biurze Komisji Sejmowych.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Witam wszystkich serdecznie. Otwieram posiedzenie Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki. Na podstawie listy obecności stwierdzam kworum.

Witam państwa posłów i zaproszonych gości. Przede wszystkim witam panią minister Annę Krupkę – sekretarz stanu w Ministerstwie Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu, panią Angelikę Głowienkę – dyrektor departamentu Sportu Wyczynowego w ministerstwie, pana Piotra Gałązkę – dyrektora Departamentu Nadzoru w Sporcie, pana Łukasza Ciołko – zastępcę dyrektora Departamentu Własności Intelektualnej i Mediów w ministerstwie. Witam serdecznie panią Annę Kuder – naczelnik w Departamencie Sportu Wyczynowego, pana Artura Witkowskiego naczelnika w Departamencie Własności Intelektualnej i Mediów. Bardzo serdecznie państwa witam. Witam pana Adriana Kostrzębskiego – prezesa Zarządu Polskiego Związku Sportów Elektronicznych. Witam bardzo serdecznie dzień po dniu można powiedzieć pana prezesa Zarządu Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich pana Tomasza Dauermana. Witam serdecznie pana Łukasza Trybusia – prezesa Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych. Bardzo serdecznie witam pana Łukasza Klimczyka – wiceprezesa Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych. Witam wszystkich gości.

Informuję, że porządek dzienny został państwu dostarczony. Czy są uwagi do porządku? Nie słyszę. Wobec tego porządek dzienny uważam za przyjęty. Przystępujemy do realizacji porządku dziennego obrad Komisji. Jest nim informacja ministra kultury, dziedzictwa narodowego i sportu na temat obecnego stanu i perspektyw rozwoju sportu elektronicznego – e-sportu – w Polsce. Proszę o zabranie głosu przez sekretarz stanu w MKDNiS panią Annę Krupkę i przedstawienie informacji na temat obecnego stanu i perspektyw rozwoju sportu elektronicznego – e-sportu – w Polsce. Proszę państwa, jeśli ktoś będzie chciał, przy przemówieniu bardzo proszę o zdjęcie maseczki. Dziękuję bardzo.

Sekretarz stanu w Ministerstwie Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu Anna Krupka:

Dziękuję bardzo. Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, zaproszeni goście, sport elektroniczny – e-sport – to forma rywalizacji, w której przedmiotem zmagań

są gry wideo. To zjawisko z pogranicza sportu, rozrywki i nowych technologii, które w niezwykle szybkim tempie rozwijają się, jako branża, którą na bieżąco śledzi ponad 440 mln ludzi na całym świecie, w tym kilka milionów Polaków. Czynnikiem przyspieszającym rozwój sportów elektronicznych w Polsce było zorganizowanie w 2013 roku w Katowicach imprezy Intel Extreme Masters, która cieszy się wielotysięczną, rosnącą z roku na rok publicznością. Od 2016 roku w Polsce działa Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych eSports Association. To ogólnopolska organizacja non-profit mająca na celu profesjonalizację i popularyzację branży e-sportowej, która reprezentuje Polskę w strukturach międzynarodowych. Stowarzyszenie w latach 2018–2021 kilkukrotnie było beneficjentem programu ministra właściwego do spraw kultury – rozwój sektorów kreatywnych. We wszystkich przypadkach dofinansowanie na poziomie 90–150 tys. zł rocznie zostało przyznane na realizację zadań z zakresu rozwoju polskiego e-sportu. Stowarzyszenie stworzyło także wdrażany od 2017 roku autorski program nauczania dla szkół średnich – interdyscyplinarność sportów elektronicznych. Zajęcia merytoryczne uzupełnione są treningami w wybranych dyscyplinach e-sportowych. W ramach programu, którym objętych jest ponad 4500 uczniów opracowano 240 tematów zajęć i przygotowano pomoce dydaktyczne dla nauczycieli oraz uczniów.

Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych realizuje także projekty skierowane do społeczności akademickiej. Przy współpracy z Zarządem Głównym Akademickiego Związku Sportowego organizuje cykl warsztatów Dzień z e-sportem. Są to cykliczne prelekcje i warsztaty dla dwóch grup docelowych – uczniów, studentów, osób wchodzących na rynek pracy oraz osób dorosłych – rodziców, nauczycieli, przedsiębiorców i przedstawicieli lokalnej administracji. Od kilku lat AZS współuczestniczy i partneruje w wydarzeniach, w których rywalizacja w grach wideo łączy się z edukacją. W 2017 roku AZS rozpoczął organizację rozgrywek e-sportowych od prowadzenia w formie turniejowej e-AMP, czyli e-sportowych akademickich mistrzostw Polski. W listopadzie 2020 roku AZS został oficjalnym współorganizatorem ogólnopolskich e-sportowych rozgrywek akademickich EDU e-Sports League. Najlepsza uczelniana reprezentacja klubu AZS w League of Legends bierze udział w międzynarodowej lidze e-sportowej, obejmującej najlepsze zespoły z 16 lig europejskich. AZS wspólnie ze Stowarzyszeniem Sportów Elektronicznych pilotażowo prowadził zajęcia e-sportowe w ramach WF na Uniwersytecie Śląskim. Składały się one łącznie z 60 godzin dydaktycznych, gdzie 50% z nich stanowiły zajęcia z trenerem sportowym na siłowni, a 50% na treningach z wybranej gry on-line z instruktorem.

Od 2017 roku organizowany jest cyklicznie Ogólnopolski Kongres Sportów Elektronicznych OKSE, którego kolejne edycje obejmowane były honorowymi patronatami ministra kultury i dziedzictwa narodowego, a także ministra sportu i ministra cyfryzacji. Przez prelekcje i panele tematyczne organizatorzy chcą zwiększać zainteresowanie młodych ludzi sportem, rywalizacją w duchu *fair play*, profilaktyką zdrowotną, nowymi mediami i multimediami, a także programowaniem, co w konsekwencji ma zwiększyć liczbę specjalistów w systemie gospodarczym.

W kwietniu 2019 roku prezydent Andrzej Duda zainicjował projekt pod nazwą Narodowa Drużyna e-Sportu, która jest jedną z pierwszych oficjalnych narodowych drużyn e-sportowych w Europie. Na mistrzostwach świata, które odbyły się w 2019 roku w Seulu Polska zajęła wysokie 4 miejsce w dyscyplinie e-football PES. W ramach projektu organizowane są także wyjazdy delegatów na konferencje, coroczne zjazdy oraz walne zgromadzenia w ramach federacji międzynarodowych.

W styczniu 2020 roku podjęta została współpraca Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych z Polską Agencją Antydopingową, która dotyczy walki z dopingiem w e-sporcie, a także działań edukacyjnych i profilaktycznych. Polskie organizacje sportowe zrzeszone w Polskim Związku e-Sportu ubiegały się o zgodę ministra właściwego do spraw kultury fizycznej na utworzenie polskiego związku sportowego w rozumieniu ustawy z dnia 25 czerwca 2010 roku o sporcie, jednak dwukrotnie została wydana decyzja odmowna. Decydującą kwestią jest w tym przypadku brak przynależności e-sportu, a tym samym i wnioskodawcy do rodziny sportów olimpijskich lub paraolimpijskich lub innej federacji uznanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski.

Rząd polski jest żywo zainteresowany rozwojem branży e-sportowej. W maju bieżącego roku odbył się np. e-sportowy turniej polski oraz branżowa konferencja tematyczna zrealizowana na polecenie pana premiera Mateusza Morawieckiego przez centrum GovTech działające przy Kancelarii Prezesa Rady Ministrów. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Proszę o zabranie głosu pana prezesa Zarządu Polskiego Związku Sportów Elektronicznych i przedstawienie informacji na temat obecnego stanu i perspektyw rozwoju sportu elektronicznego – e-sportu – w Polsce. Bardzo proszę.

Prezes Zarządu Polskiego Związku Sportów Elektronicznych Adrian Kostrzębski:

Dzień dobry państwu, Adrian Kostrzębski prezes Polskiego Związku Sportów Elektronicznych. W pierwszych słowach chciałbym bardzo serdecznie podziękować za zaproszenie i możliwość zabrania głosu w tym szanownym gremium. Dla fanów e-sportu możliwość zaprezentowania swojej pasji, swojego sposobu bycia i spędzania czasu, jest czymś, o czym ta branża marzy co najmniej od lat 20. Może to się wydawać niewyobrażalne, gdyż wiele osób twierdzi, że e-sport w Polsce pojawił się dopiero w… Zawiera wszystko to, co w sporcie jest najpiękniejsze. Co zawiera? Czy możemy prosić o uruchomienie dźwięku? Pozwolę sobie zrobić przerwę, bo dźwięk w aspekcie filmu, który za chwilę państwu przedstawię jest kluczowy. Dopiero wtedy odda on w pełni emocje drzemiące w e-sporcie. Efekty specjalne pomagają zarówno w produkcji gier, filmów, jak i wydarzeń e-sportowych.

E-sport posiada absolutnie wszystko, od profesjonalnych drużyn, które w pełni utrzymują się z bycia graczami e-sportowymi, poprzez profesjonalne drużyny, kibiców, przepiękne stadiony. Kibiców powinienem wymienić na samym końcu, bo oni są absolutnym motorem napędowym całej branży. Na całym świecie polscy kibice osiągnęli już status kultowych. Rzadko która impreza w czasach przedpandemicznych była w stanie potworzyć tę atmosferę, którą tworzą polscy kibice. Historia e-sportu w Polsce, jak wspomniałem na samym początku, w mojej ocenie dzieli się na cztery etapy. Wszystko rozpoczęło się od kafejek internetowych, gdy internet szerokopasmowy nie był tak powszechnie dostępny, jak jest aktualnie. Młodzi ludzie, aby zasięgnąć świata internetu, udawali się do kafejek. Oprócz czynności tradycyjnych, związanych z surfowaniem po internecie, pojawiła się okazja do rywalizacji. Najpierw była to rywalizacja w obrębie kafejek internetowych, potem w obrębie kafejek rozmieszczonych na terenie miasta i całej Polski. Tak powstały pierwsze nieoficjalne turnieje.

Wraz z rozwojem e-sportu przyszła potrzeba wyjścia do szerszej grupy odbiorców. Stąd pomysł na zagospodarowanie miejsc wystawienniczych w centrach handlowych. Miejsca te gwarantowały, że dość dużo osób, przechadzając się przez centra handlowe, zauważy zjawisko e-sportu, zainteresuje się i pozostanie z nami na dłużej. Ta strategia okazała się być bardzo skuteczna, gdyż po pewnym czasie e-sport przeniósł się do kin i teatrów. To miejsce, gdzie naturalnym jest śledzenie zmagań czy rozrywki, ze względu na fenomenalne usytuowanie miejsc siedzących oraz ekranu, gdzie mogliśmy wyeksponować zarówno rozgrywkę, jak również samych graczy. Prawdziwy skok w rozwoju e-sportu przyszedł w momencie, gdy e-sport przeniósł się do hal widowiskowo-sportowych. Jedną z pierwszych imprez tego typu był wspomniany wcześniej Intel Exreme Masters w Katowicach w 2013 roku. To była pierwsza impreza na całym świecie zorganizowana w trybie *stand alone*. Oznacza to, że nie była zorganizowana podczas dużych targów komputerowych, nowych technologii czy gier komputerowych. Było to wydarzenie w pełni skierowane do fanów e-sportu. Dopiero od 2013 roku widzimy jak dynamicznie ten rynek e-sportowy się rozwija. Byłoby to niemożliwe, gdyby nie te fundamenty, o których opowiadałem chwilę wcześniej.

Dla tych, którzy preferują odbiór liczbowy przygotowałem pewne zestawienie grupy badawczej Newzoo. Dotyczą one wartości rynku e-sportowego w objęciu światowym. Skumulowany roczny wskaźnik wzrostu w latach 2019–2024 to ponad 11%. Ten rynek rośnie i rosnąć będzie ze względu na to, że zaczyna kumulować przychody z kategorii znanych dotychczas tylko ze sportu tradycyjnego. Mam tu na myśli chociażby prawa do transmisji, które stają się coraz większym źródłem przychodów organizacji e-spor-

towych. Jeśli chodzi o liczbę fanów w e-sporcie, jak wspomniała pani minister, mamy ich ponad 5 mln w naszym kraju. Wedle badań dzielą się oni na dwie grupy – entuzjastów e-sportowych, którzy każdego dnia śledzą zmagania i są na bieżąco z sytuacją e-sportową w Polsce i na świecie oraz entuzjastów, którzy przynajmniej raz w miesiącu spotkają się z transmisją z rozgrywek e-sportowych. Polska jest w czołówce, jeśli chodzi o liczbę entuzjastów e-sportu na świecie. To szósty kraj w Europie i 19 na świecie. Oczywiście olbrzymią zasługą jest katowicka impreza, ale sukces w tym przypadku na pewno ma wielu ojców, bo nie tylko ta impreza powoduje, że zainteresowanie e-sportem rośnie. Polscy zawodnicy są rozpoznawani na całym świecie. Mamy wiele turniejów, w których biorą udział zarówno amatorzy, jak i profesjonaliści. Według badań wszyscy fani e-sportu w Polsce w 2020 roku spędzili ponad 2500 tys. godzin oglądając transmisje e-sportowe. To wynik nawet w skali świata plasujący nas w ścisłej czołówce.

E-sport w Polsce posiada stabilny ekosystem, który pozwala na rywalizację oraz rozwój zawodników, niezależnie od ich poziomu zaawansowania. Oczywiście perłą w koronie polskiego i światowego e-sportu jest katowicka impreza, ale są rozgrywki takie jak ESL Mistrzostwa Polski, Ultraliga, czy Polska Liga Esportowa, która bardzo dobrze jest adresowana do graczy na wielu poziomach. Są też rozgrywki ligi akademickiej, które angażują studentów oraz chociażby poznańskie targi Poznań Game Arena, które są bardzo dobrą imprezą pod kątem promowania zarówno e-sportu, jak również producentów i wydawców gier. E-sport posiada ukonstytuowane środowisko międzynarodowe, które zrzesza najważniejszych organizatorów rozgrywek e-sportowych, dzięki czemu pozwala to na kontrolowanie zagadnień, które mają bezpośredni wpływ na rozwój oraz same rozgrywki.

Esports Integrity Commission to organizacja, która zrzesza największych organizatorów rozgrywek e-sportowych na świecie i nadzoruje ich działalność oraz samych zawodników pod kątem takich zagadnień jak *match fixing*, *cheating*, doping oraz zachowania *fair play*. To ciało *de facto* wpływa na kwestie regulaminowe i dba o to, aby rozgrywki e-sportowe przebiegały w duchu *fair play*.

E-sport to oczywiście gwiazdy. Zabrakłoby mi miejsca na slajdach, gdybym miał pokazać wszystkich najlepszych polskich e-sportowców. Pozwolę sobie zaprezentować tego najbardziej popularnego – dosłownie i w przenośni. To Jarosław „pasha" Jarząbkowski. To wielokrotny mistrz świata w Counter Strike, który zagregował wokół swoich kanałów *social media* prawie milion fanów, z czego 750 tys. tylko na swoim facebooku. To osoba, która swoim zaangażowaniem oraz siłą woli wspięła się na absolutny szczyt e-sportu na świecie.

W Polsce mamy szereg fenomenalnych organizacji e-sportowych, które swoim działaniem po pierwsze zrzeszają zawodników, którzy mogą rywalizować w wielu turniejach, ale również edukują zarówno swoich kibiców, jak i fanów poszczególnych zawodników. Jest to o tyle ważne, że trafiają swoimi działaniami do grupy młodych osób, które bardzo często szukają swojego idola czy wzorca do naśladowania. Polskie organizacje coraz częściej rozumieją miejsce, w którym się znajdują.

E-sport został oficjalnie uznany w wielu krajach. Pozwoliłem sobie nanieść na slajd kilka najważniejszych dat oraz krajów, które uznały naszą dyscyplinę za oficjalny sport. Oczywiście wszystko zaczęło się w Korei Południowej, która przez wielu uznawana jest za kolebkę e-sportu na świecie. W dzisiejszych czasach absolutnie nie powinno to nikogo dziwić, bo w samej Korei Południowej jest 8 kanałów telewizyjnych, które przez 24 godziny na dobę nadają tylko i wyłącznie rozgrywki e-sportowe oraz materiały związane z tą dyscypliną. W 2013 roku pojawiła się olbrzymia jaskółka na niebie dla fanów e-sportu. Po raz pierwszy gracz e-sportowy uzyskał wizę o symbolu P1A, która jest przeznaczona dla sportowców, co znacznie ułatwiło temu zawodnikowi obecność na turnieju w Stanach Zjednoczonych. W 2018 roku nasi zachodni sąsiedzi uznali e-sport za sport tradycyjny, co obecnie ma ogromny wpływ na pierwszy od 500 dni turniej, który odbywa się w środowisku offline. Ze względu na pandemię koronawirusa przez ostatnie półtora roku wszystkie turnieje były rozgrywane stricte internetowo. Obecnie trwa turniej Intel Extreme Masters Cologne, który jest organizowany m.in. dlatego że wszyscy zawodnicy, którzy przyjechali do Kolonii są traktowani jako sportowcy, korzystają z benefitów bycia

sportowcem, co w przypadku podróży międzynarodowych i międzykontynentalnych ma olbrzymie znaczenie.

Temat, który dość mocno jest podnoszony to jak MKOl zapatruje się na e-sport. W tym zakresie dzieje się bardzo wiele od 2018 roku, ale po kolei. W kwietniu tego roku MKOl poinformował o uruchomieniu Olympic Virtual Series. Jest to oficjalny turniej organizowany przez komitet olimpijski w gry stricte sportowe – symulatory sportowe, które odzwierciedlają dyscypliny sportu tradycyjnego w wymiarze wirtualnym. Ten turniej będzie organizowany w bezpośrednim sąsiedztwie igrzysk olimpijskich. Wcześniej, w 2018 roku w Pjongczang zorganizowano pierwszy w historii turniej towarzyszący igrzyskom olimpijskim pod nazwą Intel Extreme Masters PyeongChang. Oficjalnym partnerem był MKOl. Gra, którą wybrano – to nie był przypadkowy wybór, bo igrzyska olimpijskie odbywały się w Korei Południowej, a tam króluje Star Craft II. To gra strategiczna oparta o bardzo analityczne i strategiczne myślenie. Jeśli wielu z nas mówi, że matematyka to królowa nauk, to Star Craft II jest królową e-sportu.

W tym roku odbędzie się turniej Intel World Open, którego partnerem również jest MKOL. Rozszerzono tu paletę gier o Rocket League oraz Street Fighter. Nadal są to tytuły, które budują bardzo duże emocje pośród widzów i są bardzo dobrym materiałem do promocji e-sportu na arenie międzynarodowej.

Podsumowując, w e-sporcie mamy absolutnie wszystko: mamy areny, kibiców, gwiazdy i przede wszystkim rywalizację, którą kibice kochają. Tym optymistycznym akcentem pragnę zakończyć. Bardzo serdecznie państwu dziękuję. Jestem otwarty na wszelkie pytania.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Szanowni państwo, otwieram dyskusję. Czy ktoś się zgłasza do zadania pytań? Bardzo proszę, panie pośle.

Poseł Andrzej Szewiński (KO):

Panie przewodniczący, szanowni państwo, muszę powiedzieć, że obserwując w jak dynamiczny sposób rozwija się branża e-sportu, jestem pod wielkim wrażeniem. Mam syna, który chodzi do liceum i wiem o co w tym wszystkim mniej więcej chodzi. Jeśli ktoś nie ma dziecka i ma pewien wiek, to nie ma takiej świadomości. Świat się niesamowicie rozwinął od momentu, gdy wszedł streaming i konkurencje streamingowe widać, jak to jest popularne, również jeśli chodzi o sport kwalifikowany. Widzimy jak duże są środki, które można wygrać. Mam pytanie – jaka jest największa nagroda, jeśli chodzi o gry streamingowe i e-sportowe? Z e-sportem jest jak z internetem. W odpowiedni sposób trzeba z tego korzystać. Nawet podczas kształcenia w podstawie programowej można wykorzystać współzawodnictwo do jakiejś formy nauki, bo jeśli coś jest ładnie opakowane, to młodzież może bardzo dobrze się kształcić z tego korzystając, jeśli jest dobra grafika, odpowiednie informacje zawarte w grach, które mogą być wykorzystywane do współzawodnictwa i nauki. To tak, jak ze sportem klasycznym – kiedyś wystarczyło rzucić 2 tornistry i już była bramka i można było znakomicie się bawić, a teraz sport musi być opakowany, odpowiednio przygotowany. Tak samo jest z kształceniem. Trzeba iść w tym kierunku. To bardzo poważna gałąź sportów i trzeba to traktować, jako sport. Są też pewne słowa krytyki, jeśli chodzi o tę platformę, na której występuje współzawodnictwo. To pewne gry, które należą do firm, które posiadają własność intelektualną, co jest pewnym zastrzeżeniem i prosiłbym o komentarz w tej kwestii pana prezesa.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Panie prezesie, może najpierw zadamy pytania, będzie dyskusja, a później poproszę pana o odpowiedzi. Pan poseł Moskal, bardzo proszę.

Poseł Kazimierz Moskal (PiS):

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo e-sport to sport. Jest to nowa dyscyplina. Pewnie wiele osób w wieku starszym uczy się tej dyscypliny i zastanawia się jak to ma funkcjonować. Na ile aktywność tych fanów jest duża, chciałbym wiedzieć, czy wykazują oni aktywność fizyczną. Mam też pytanie w związku z przekazaną informacją. Chodzi

mi o walkę z dopingiem. Na czym polega walka z dopingiem i jakie sukcesy zostały osiągnięte w tej walce? Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję bardzo, bardzo proszę.

Poseł Przemysław Drabek (PiS):

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, widzę pewien potencjał w e-sporcie w kontekście czasu popandemicznego i wykorzystania go do promocji ruchowej. Zauważyłem, że niektórzy nauczyciele WF korzystali z różnego rodzaju gier, które podnosiły im atrakcyjność wychowania fizycznego, ale martwi mnie jedna rzecz. Mam pytanie w kontekście idei sportu bez przemocy, czyli wybierania tych gier i współzawodnictwa wolnego od przemocy, które promowałoby właściwe postawy i idee. Powiedzmy wprost – popularność strzelanek jest dość duża, ale pytanie czy to kierunek, w którym powinniśmy iść? Bardziej jestem zainteresowany, abyśmy zwrócili uwagę na to, że wykorzystanie potencjału e-sportu jest dobre, ale bez przemocy. Taka świadomość w edukacji młodzieży powinna być, również przy wykorzystaniu narzędzia jakim jest internet. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję bardzo. Czy ktoś jeszcze z państwa posłów? Bardzo proszę.

Poseł Ireneusz Raś (KP):

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, pani minister, przysłuchiwałem się elektronicznie obradom i słyszałem całe wystąpienie pana, który reprezentuje federację e-sportu. Słyszałem też państwa wypowiedzi. Wyniki są imponujące i nie są dla nas zaskakujące. Od kilku lat widać wzrost zainteresowania tego typu rywalizacją. Od kilku lat – wiem, że wielu z państwa posłów też – zadaję sobie pytanie jaki to będzie miało wpływ na element uzależnień. To jest nowe zjawisko. Ono może wpływać na oderwanie młodych ludzi od uprawiania sportu klasycznego, na którym tej Komisji powinno szczególnie zależeć. Mam pytanie, czy rząd analizuje tę sferę, jaki to może mieć wpływ na uzależnienia? Czy państwo, którzy prowadzicie ten nowy ruch – niektórzy nazywają to biznesem – mają takie badania, starają się temu przeciwdziałać? Jaka jest państwa opinia? Wiemy, że chcecie mieć status sportu klasycznego, ale ten element na pewno musi być przebadany przed podjęciem ostatecznej decyzji formalnej przez państwo. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję bardzo. Czy ktoś jeszcze z państwa posłów? Proszę.

Poseł Grzegorz Matusiak (PiS):

Panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, mam pytanie – czy ten sport jest dość drogi dla zawodnika? Kto to finansuje? Czy macie jakieś wsparcie z ministerstwa sportu lub ewentualnie go oczekujecie? Bardzo proszę o odpowiedź.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Może teraz zrobimy turę odpowiedzi, a potem oddam głos osobom zaproszonym. Panie prezesie, jeśli mogę, proszę o odpowiedzi w pierwszej kolejności, bo więcej było pytań do pana, a jedno tylko do pani minister. Bardzo proszę.

Prezes Zarządu PZSE Adrian Kostrzębski:

Szanowni państwo, bardzo przepraszam, że do części z państwa posłów siedzę plecami, aczkolwiek mam nadzieję, że w tych warunkach państwo mi to wybaczą. Idąc po kolei, jak udało mi się zanotować, najwyższa pula nagród obecnie wystąpiła w turnieju The International. Jest ona liczona już w dziesiątkach milionów dolarów. To pula nagród zbierana w sposób bardzo specyficzny dla branży e-sportowej. Polega to na udostępnieniu przez organizatora, a zarazem producenta gry DOTA II specjalnego, cyfrowego dodatku, który gracze mogą kupić. Z góry przewidziana część wpłat za ten dodatek jest wliczana do puli nagród. W turniejach najwyższej rangi, jak mistrzostwa świata, czy e-sportowa liga mistrzów pula nagród waha się między 500 tys. dolarów do nawet 2 mln dolarów. To najczęstsze pule nagród w rozgrywkach międzynarodowych. Jeśli zejdziemy

do rynku lokalnego, nagrody wahają się od 10 tys. zł do 200 tys. zł jako pula nagród rozdzielana pomiędzy 3 najlepsze drużyny.

Jeśli chodzi o własność intelektualną w grach, to bardzo dobre pytanie. Jest wiele podmiotów, organizacji, które uważają, że stworzenie oficjalnego, krajowego związku e-sportowego pozwoli na bycie organizacją, która w pełni przejmie jurysdykcję nad e-sportem w naszym kraju. Niestety nie jest możliwe powtórzenie *case*, który znamy w piłce nożnej, koszykówce, siatkówce, gdzie występują odpowiednie związki. To one decydują kto organizuje rozgrywki e-sportowe. Wynika to z bardzo prozaicznej sytuacji. Własność intelektualna gry należy najczęściej do podmiotu prywatnego, który decyduje, czy ktoś może czy nie może wykorzystać jego tytuł do organizacji turnieju e-sportowego. Nie mamy tego problemu przy okazji sportów tradycyjnych, ale występują wtedy wyzwania natury organizacyjnej, bo jednak te podmioty istnieją już na rynku od wielu lat i mają to bardzo dobrze uregulowane.

Pytanie dotyczące dopingu zostawię na sam koniec, gdyż jest ono dość rozległe i zajmie mi troszeczkę więcej czasu. Pozwolę je sobie ominąć, ale obiecuję, że do niego wrócę. Wybór gier oraz przemoc. W e-sporcie występują gry, które w mniemaniu niektórych mają naturę przemocową, ale e-sport nie odbiera tych gier, jako powodujących przemoc. W Stanach Zjednoczonych powstały badania, gdzie na bazie graczy, którzy swój wolny czas spędzają grając w tzw. strzelanki, zbadano, czy są bardziej agresywni od swoich rówieśników. Na bazie tych badań stwierdzono, że gry komputerowe nie mają bezpośredniego wpływu na agresję. Wielu osobom często się wydaje, że gry komputerowe powodują agresję wśród młodzieży, gdyż mamy możliwość obserwowania tych graczy w kamerze internetowej podczas streamu i słyszymy ich, gdyż ich mikrofony często udostępnione są w streamingu internetowym. Jestem święcie przekonany, że gdyby piłkarze, koszykarze, kierowcy F1 – to bardzo dobry przykład – byli słyszalni podczas rozgrywki, również bylibyśmy świadkami słów uznawanych przynajmniej za niecenzuralne. Często, gdy obserwujemy powtórki z wyścigów F1 widzimy, ile producent tego materiału wypikuje, jeśli chodzi o słowa wypowiadane przez kierowców. To są emocje. Niestety z tym walczyć nie będziemy, bo emocje, chęć zwycięstwa są często silniejsze od kultury czy wychowania młodych osób.

Padło piękne stwierdzenie, że kiedyś wystarczyły 2 plecaki, piłka i mogliśmy grać w piłkę nożną. Tak samo możemy powiedzieć aktualnie o e-sporcie mobilnym. Wielkim zarzutem dla e-sportu było to, że próg wejścia na szczyt był bardzo wysoki. Trzeba mieć dobry komputer, poświęcić bardzo dużo czasu, znaleźć towarzyszy, zawodników do jednego zespołu, spędzić czas na treningu, przygotowaniu taktyk. Gra mobilna to *de facto* odzwierciedlenie tych dwóch plecaków i piłki. Każdy z nas – jestem święcie przekonany, że każda z państwa pociech posiada telefon komórkowy – jest w stanie rywalizować e-sportowo w gry mobilne.

Element uzależnień pośród młodych osób – jak chronić, przeciwdziałać. Uzależnić możemy się absolutnie od wszystkiego. Możemy się uzależnić od niezdrowego jedzenia, siłowni, treningu, również od gier komputerowych. Świadomość tych, na których skierowane są oczy i kamery jest olbrzymia. Bardzo często biorą na siebie ciężar tworzenia odpowiednich sposobów życia – balansu między rozrywką, e-sportem, zdrowym odżywianiem, dbałością o kondycje i coraz częściej również dbałością o swój stan emocjonalny. Jest to zagadnienie, które na pewno wymaga zaangażowania, ale obserwując rynek e-sportowy od wielu lat widzę olbrzymią przemianę pośród graczy, którzy rozumieją to, że nie osiągną sukcesu, nie będą mistrzami świata, Europy czy Polski, jeśli będą swój czas spędzać wyłącznie przed ekranem komputera. Wspomniany podczas mojej prezentacji Jarek Jarząbkowski jest idealnym przykładem. Każdego dnia podczas swoich transmisji internetowych zachęca on młodych ludzi nie tylko do grania, również do pamiętania o tym, że trzeba trenować, spędzać czas w inny sposób, a przy okazji jest dumnym mężem oraz ojcem dwóch pięknych dziewczynek.

Czy e-sport jest drogi i czy otrzymujemy wsparcie od jakiegokolwiek ministerstwa? W chwili obecnej nie. Polski e-sport rośnie organicznie, drogą pracy wielu pasjonatów znalazł się w miejscu, w którym jest obecnie. To prawda, e-sport jest drogi. Aby móc konkurować na wysokim poziomie trzeba zainwestować duże sumy pieniędzy w sprzęt kom-

puterowy i poświęcić wiele czasu na treningi. Wytrychem, który pozwoli jeszcze bardziej rozpropagować e-sport jest wspomniany chwilę wcześniej e-sport mobilny. Dostępność do gier e-sportowych jest tu znacznie łatwiejsza, prostsza.

Doping. Walka z dopingiem w e-sporcie dzieli się na 2 kategorie. Pierwszą państwo dobrze znają, jest to doping farmakologiczny, a drugą jest doping cyfrowy. To coś, co bardzo rzadko występuje w sporcie tradycyjnym, czyli oszukiwanie technologiczne. Czasami zdarza się to w kolarstwie. Doping elektroniczny w szachach, wyjście do toalety i czytanie ruchu przeciwnika. W kolarstwie często w korbach są ukrywane mechanizmy, które wspomagają kolarzy chociażby w podjazdach. My mamy bardzo dobrze wypracowane modele i koncentrujemy się na wychwytywaniu oszustw technologicznych. Te oszustwa polegają na prozaicznych działaniach, jak wspomaganie celowania, refleksu czy chociażby wyszukiwanie przeciwników w miejscach, które nie są widoczne w normalnym trybie gry tzw. widzenie przez ściany. Większość organizatorów e-sportowych ma stworzone na własne potrzeby oprogramowanie, które stale monitoruje komputery, analizuje ruch myszką względem ruchu celownika czy postaci, którą aktualnie się steruje. Na tej podstawie analizuje się zachowanie. Jeśli chodzi o doping farmakologiczny, to działanie jest na radarze organizatorów turniejów e-sportowych. Pojawiają się nowe wytyczne, listy substancji zabronionych, z których zawodnicy nie mogą korzystać w czasie turniejów. Są opisane odpowiednie reguły, kiedy mogą brać dane środki, jak w sporcie tradycyjnym. Jeśli jest medyczne uzasadnienie do stosowania medykamentów, są komisje, które analizują dokumentację medyczną oraz wyniki badań.

Mam nadzieję, że na wszystkie pytania odpowiedziałem. Jeśli pojawią się jakieś nowe, zachęcam do ich zadania.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję. Bardzo proszę, pani minister, a może ktoś ze współpracowników?

Sekretarz stanu w MKDNiS Anna Krupka:

Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, szanowni państwo, odnosząc się do pytania pana przewodniczącego Ireneusza Rasia, trzeba przedstawić to jakie dofinansowania otrzymało Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych w ramach ówczesnych programów Ministerstwa Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu. Są to takie projekty, jak kompleksowy rozwój polskiej branży e-sportowej, edukacja, profesjonalizacja i włączenie w struktury międzynarodowe. Na ten cel przeznaczono 90 tys. zł. Kompleksowy rozwój polskiej branży eksportowej – edukacja, profesjonalizacja i promocja międzynarodowa, zadanie dwuletnie z kwotą 300 tys. zł, dwa razy po 150 tys. zł. Interdyscyplinarność treningu, jako narzędzie innowacyjnej edukacji i rozwoju gospodarczego XXI w. Na ten cel przeznaczyliśmy 110 tys. zł. W ramach zadań realizowanych w latach 2018–2020 Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych działało na rzecz profesjonalizacji polskiej sceny sportów elektronicznych poprzez m.in. edukację, profilaktykę zdrowotną, kształtowanie pozytywnych postaw przez sportową rywalizację, zapobieganie niekorzystnym zjawiskom związanym z uprawianiem sportów elektronicznych, ze szczególnym uwzględnieniem ochrony zdrowia fizycznego i psychicznego, usystematyzowanie procesów treningowych, współzawodnictwa w rozgrywkach krajowych i międzynarodowych itp. Najważniejsze jest to, że w ramach tych zadań przeznaczaliśmy środki na przeciwdziałanie negatywnym zjawiskom związanym z uprawianiem sportów elektronicznych. Pan przewodniczący Raś zapytał o kwestię uzależnień, ale rzeczywiście takimi kwestiami zajmuje się także Światowa Agencja Antydopingowa. Nie można mówić o dopingu, nie mówiąc o tym, że to także uzależnienie. W związku z tym cały czas patrzymy na to jakie Światowa Agencja Antydopingowa wydaje komunikaty w odniesieniu do e-sportu. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Bardzo proszę, pani poseł Małgorzata Niemczyk.

Poseł Małgorzata Niemczyk (KO):

Dziękuję bardzo. Panie przewodniczący, pani minister, szanowni państwo, e-sport rozwija się w sposób dość dynamiczny od prawie 20 lat. Początkowo był on zdominowany

głównie przez mężczyzn, natomiast w tej chwili z informacji, które znajduje w internecie, jest 30% kobiet, które nie tylko są widzami i obserwują e-sport, ale również w nim czynnie uczestniczą. Chciałabym poznać bliżej jak wygląda ta cała struktura, jeśli chodzi o Polskę. Nie jestem zwolenniczką organizowania osobnych turniejów dla kobiet i dla mężczyzn, gdyż w przeciwieństwie do sportu w e-sporcie dominuje refleks i koncentracja, a nie tężyzna fizyczna czy parametry fizyczne, które powodują rozdział na sport kobiet i mężczyzn. Wiemy, że jeździectwo jest sportem, gdzie mężczyźni i kobiety rywalizują wspólnie. Chciałabym wiedzieć jak to się kształtuje, jak wygląda sytuacja Polek w naszym kraju i na arenach europejskich. Jak rozwija się ten sport dla kobiet, a przede wszystkim jak to wygląda w strukturach i gremiach organizacyjnych. Czy kluby, które powstają, tworzą swoje drużyny w zarządach, wśród działaczy mają kobiety? Domyślam się, że nie może pan mi w tej chwili tych wszystkich informacji najprawdopodobniej udzielić.

Chciałam pochwalić się członkom Komisji, że właśnie ukonstytuowaliśmy zespół do spraw sportu kobiet. Jeśli ktoś byłby chętny się jeszcze zapisać, bardzo serdecznie zapraszamy. Zostałam jego przewodniczącą. Prosiłabym ewentualnie o przygotowanie mi takich informacji w przyszłości na piśmie i przekazanie poprzez sekretariat Komisji. Myślę, że członkowie również będą tym zainteresowani. Głównym źródłem informacji, które do mnie dochodzą niestety jest internet. Pokazują one, że jeśli odbywają się osobno turnieje kobiece i męskie, kobiece odbywają się gdzieś na bocznych salach i środki finansowe w tych turniejach kobiecych i nagrody są mniejsze, niż dla mężczyzn. Poprosiłabym o więcej szczegółów jak to wygląda na naszym podwórku. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję pani poseł. Panie prezesie, czy będzie pan chciał teraz odpowiedzieć, czy tak jak pani poseł sobie życzy, na piśmie? To co pan wie, proszę powiedzieć teraz, a potem oddam głos panu Łukaszowi. Proszę bardzo.

Prezes Zarządu PZSE Adrian Kostrzębski:

Pani poseł, bardzo serdecznie dziękuję w imieniu moich wszystkich koleżanek za to pytanie, bo często kobiecy e-sport jest niedoceniany. W pierwszych słowach pozwolę sobie nie zgodzić się z tezą, że rozgrywki e-sportowe dzielą mężczyzn i kobiety. Żaden regulamin nie zabrania wspólnych rozgrywek i e-sport nie jest dzielony płciowo. Większość organizatorów rozgrywek e-sportowych nie ma w swoich przepisach zakazu udziału pań w obrębie tego turnieju. Często panie startują w kwalifikacjach do turniejów e-sportowych, jednakże ze względów sportowych nie awansują do turniejów zasadniczych. Są podejmowane inicjatywy, które mają na celu promowanie e-sportu pośród pań, chociażby poprzez organizowanie turniejów, w których miałyby pewność, że będą rywalizowały między sobą najlepsze przedstawicielki płci pięknej w danej grze. W ocenie wielu organizatorów jest to działanie, które pozwoli podwyższyć poziom sportowy, dzięki temu zaprocentuje to w przyszłości i będą aktywnie grały udział w rozgrywkach e-sportowych, które pokazywałem.

Jeśli chodzi o kobiety w e-sporcie, na szczęście jest ich coraz więcej. Przestała to być domena mężczyzn, jak pani wspomniała. Przestało to być postrzegane jako zabawa dla małych chłopców. Zaczęto postrzegać e-sport jako miejsce do samorealizacji i możliwości rozwoju. Panie są coraz częściej obecne w zespołach, gdzie pełnią różne funkcje – od przedstawicielek do spraw PR, marketingu, ale również, jeśli miałbym to przełożyć na sport tradycyjny, pełnią rolę kierowników zespołów. Umiejętność organizacji zespołów e-sportowych często jest w rękach pań. Ten aspekt również powinien otworzyć dyskusję o e-sporcie, jako o segmencie gospodarki. Wiele osób postrzega e-sport, jako okazję dla graczy do zaistnienia w tym środowisku. Mówią, że e-sport to tylko gracze, ale bardzo mało osób zdaje sobie sprawę, ilu ludzi pracuje dookoła, na innych stanowiskach, w PR, marketingu, działach, które zajmują się pozyskiwaniem sponsorów, grafików, programistów, zespołów telewizyjnych. To taki piękny przykład – aby 400 graczy, którzy przyjeżdżają do Katowickiego Spodka mogło wejść na scenę i być częścią największej imprezy e-sportowej na świecie pracuje ponad 1200 osób. Tworzą one tę imprezę na całym świecie, aby mogła zaistnieć. Każdego roku, przechadzając się po Katowickim Spodku widzę

jak liczba kobiet na naszych trybunach wzrasta, co bardzo osobiście mnie cieszy. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Panie Łukaszu – bardzo proszę – wiceprezes Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych.

Wiceprezes Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych Łukasz Klimczyk:

Dzień dobry. Szanowny panie przewodniczący, Wysoka Komisjo, pani minister, szanowni goście w pierwszej kolejności chciałbym bardzo podziękować za możliwość wzięcia udziału w tym spotkaniu i zabrania głosu jako gość. Na wstępie swojej wypowiedzi pozwolę sobie wyjaśnić jedną kwestię. My reprezentujemy Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych, a mój przedmówca reprezentuje inny podmiot na rynku e-sportowym, czyli Polski Związek Sportów Elektronicznych. W toku dyskusji i zadawania pytań odniosłem wrażenie, że troszeczkę nam te podmioty mogą się łączyć. Jako wiceprezesowi Zarządu Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych bardzo było mi miło, gdy słyszałem informacje na temat e-sportu przedstawiane przez panią minister, z tego względu, że zostały dostrzeżone liczne działania, którymi się kierujemy od 2016 roku, jako organizacja non-profit.

Nasza organizacja działa w wielu aspektach, ale przede wszystkim skupia się na edukacji. Jeśli pan przewodniczący pozwoli, mój kolega – prezes zarządu naszej organizacji Łukasz Trybuś będzie mógł powiedzieć więcej o tym aspekcie edukacyjnym, bo usłyszałem, że on również państwa interesuje. Ważne są profesjonalizacja i rozwój e-sportu nie tylko w ramach organizowanych turniejów, ale też w ramach dobrych praktyk, dobrych regulacji, których na pewno nam brakuje na chwilę obecną, zabezpieczenia tych młodych zawodników, team e-sportowych, które często funkcjonują. Często, poza tymi dużymi firmami, które mają na to fundusze, te sprawy się piętrzą i nie mamy później pożytku z tych zawodników i teamów. Ważna jest też współpraca. Nasze stowarzyszenie współpracuje tak naprawdę na każdym możliwym szczeblu – od jednostek samorządu terytorialnego po administrację rządową, aż po międzynarodowe federacje e-sportowe.

W odniesieniu do mojego przedmówcy, który wskazał na podmiot ESIC, który faktycznie zajmuje się kwestiami dyscyplinarnymi, międzynarodowymi i dopingiem. Wiodącą e-sportową federacją, której zabrakło w tej prezentacji jest International Esports Federation, która na dzień dzisiejszy zrzesza 104 krajowe federacje. Jako Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych mamy przyjemność i zaszczyt reprezentować Polskę w tych strukturach. Jako ciekawostkę mogę powiedzieć – bo byłem na zebraniu, na którym Polska była przyjmowana, w Korei – jako jedyna federacja krajowa zostaliśmy uznani za członka przez aklamację. Wszyscy członkowie tej federacji uznali, że jako stowarzyszenie reprezentujące Polskę powinniśmy dołączyć do tej organizacji. Niezależnie od tego jesteśmy członkami innej dużej organizacji międzynarodowej i członkami założycielami Esports Europe – europejskiej federacji e-sportowej. Ta współpraca jest z naszej strony na każdym możliwym szczeblu, bo naszemu stowarzyszeniu przyświeca jeden główny cel – profesjonalizacja i rozwój.

W dniu dzisiejszym odniosłem też wrażenie, że powiedzieliśmy o bardzo wielu podstawowych kwestiach organizacyjnych. Oczywiście należy uzbroić się w wiedzę jak ten e-sport wygląda czy jest sportem, czy nie, jak funkcjonuje i jaka to branża, ale w naszej ocenie, jako stowarzyszenia, ta dyskusja powinna przełożyć się na kolejne aspekty. Dostrzegamy wiele problematycznych kwestii, które w dniu dzisiejszym również zostały zasygnalizowane. Od kwestii organizacyjnych, kontraktowych, zabezpieczenia zawodników i teamów, poprzez doping w e-sporcie. Mogę wskazać, że nasza współpraca jest na tyle szeroka, że jesteśmy podmiotem, który nawiązał współpracę z Polską Agencją Antydopingową, po to, aby szkolić, edukować, wprowadzić odpowiednie dla e-sportu przepisy. Jednocześnie mogę się pochwalić, że wspólnie z POLADA, jako stowarzyszenie wydaliśmy pierwszą monografię prawniczą, która dotyczy prawnych aspektów e-sportu. Pozwolę sobie później, po zakończeniu posiedzenia Komisji oddać jej jeden egzemplarz na ręce pana przewodniczącego. Myślę, że to bardzo ciekawa publikacja, która państwu pozwoli na dowiedzenie się więcej na temat e-sportu. To nie tylko kwestia dopingu, o którym wspomnieliśmy.

Pozwolę sobie powiedzieć bardzo hasłowo, bo zdaję sobie sprawę, że dziś nie jest czas i miejsce, aby rozwijać temat szerzej. Jest omawiana kwestia ustawiania meczy, hazardu. W dniu dzisiejszym nie mówiliśmy o tym, ale w e-sporcie jest bardzo szeroka dyskusja dotycząca tzw. lootboxów, skrzynek w grach, które mogą zostać zakupione, a następnie te zakupione przedmioty mogą być wymieniane pomiędzy zawodnikami. To wszystko są aspekty, które powinny zostać uregulowane. Dostrzegamy tę tendencję, bo jesteśmy w środowisku międzynarodowym. Wiemy o czym rozmawiamy w tym środowisku. Dostrzegamy te aspekty i problemy i to, że należy pewne kwestie regulować, stabilizować, aby w przyszłości nie były problematyczne. Tak jak wspomnieliśmy, ta branża bardzo szybko się rozwija. Wraz ze wzrostem liczb powinny rozwinąć się też regulacje i dobre praktyki w tym zakresie.

Kolejne aspekty, które mnie, jako radcę prawnego interesują to np. odpowiedzialność dyscyplinarna i rozstrzyganie sporów w e-sporcie. Mamy bardzo wielu organizatorów, ale nie mamy ujednoliconych przepisów, praktyk jak rozwiązywać spory. Te spory często mają charakter transgraniczny i są bardzo trudne do rozwiązania. To aspekt, który w przyszłości powinien być poddany pod dyskusję. Oczywiście problematyka własności intelektualnej jest również ważna i dziś o niej wspomniano. Gdy odpowiemy sobie na pytanie w którą stronę powinien iść organizacyjnie e-sport, jako stowarzyszenie dostrzegamy finalnie dwie ścieżki. Jedną z nich jest nadzór taki jak w boksie zawodowym, gdzie mamy bardzo wiele międzynarodowych federacji sportowych, które są na równym poziomie i one decydują o swojej organizacji. Drugim rozwiązaniem jest to zhierarchizowane, ze sportu tradycyjnego. Wówczas, jeślibyśmy szli drogą zhierarchizowaną, bardziej formalistyczną, tak naprawdę taka organizacja staje się przeciwwagą dla wydawców gier, co widzimy w niektórych krajach. Obecnie, jeśli organizatorów jest wielu, nie mogą oni w rozmowach z wydawcami gier przeforsować dobrych praktyk i regulaminów, bo to wydawcy gier decydują o losie i zakresie współzawodnictwa e-sportowego.

Powiem jeszcze o kwestii treningu e-sportowego, bo bardzo duży nacisk kładziemy na to, współpracując z Esports Lab, które zajmuje się treningiem. Opowie o tym prezes zarządu Łukasz Trybuś. Podsumowując, ta kwestia dotycząca e-sportu powinna w naszej ocenie ukierunkować się na te problematyczne zagadnienia i w ich zakresie odpowiedzieć sobie na pytanie, w którym kierunku finalnie, również w naszym kraju, powinien pójść e-sport. Jest to ważne, bo jesteśmy w momencie, w którym jeszcze możemy być prekursorami pewnych rozwiązań na świecie i w Europie, bo nie ma ujednoliconych praktyk. Jeśli prześpimy ten moment i nie podejmiemy decyzji w tym zakresie, to nie chcę powiedzieć, że ten pociąg odjedzie, ale pewne wzorce będą ustanowione i po prostu będziemy musieli się do tego dostosować. Bardzo dziękuję za możliwość wypowiedzi.

Panie przewodniczący, jeśli będę mógł oddać głos panu prezesowi w zakresie edukacji, bo to bardzo ważny dla nas temat, to będę bardzo zobowiązany. Dziękuję.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie. Bardzo proszę, panie prezesie.

Prezes Zarządu SSE Łukasz Trybuś:

Dziękuję za głos i że możemy tu być z państwem i chwilę porozmawiać o merytorycznej stronie e-sportu. Faktycznie w kontekście edukacji można o e-sporcie powiedzieć bardzo wiele. Traktujemy e-sport jako branżę bardzo interdyscyplinarną, więc to nie tylko „zawodnicy", ale też gigantyczna branża, o której pan prezes Kostrzębski powiedział. Bardzo dużą częścią tej społeczności są amatorzy w wieku 10–15 lat, czyli osoby w wieku szkoły podstawowej i średniej. W głowie rodzica pojawia się problem, że może to być uzależnienie. My zauważamy inny problem – młody człowiek, który chce być e-sportowcem nie ma dostępnych procesów treningowych, które jak w piłce nożnej sprawiłyby, że za 5 lat byłby zawodowcem. W e-sporcie takiej linii rozwoju jeszcze nie ma. Jak wspomniał prezes Klimczyk, realizowana jest współpraca z Esports Lab, czyli jednostką badawczą, która bada w jaki sposób można być lepszym e-sportowcem od strony rywalizacyjnej. My poszliśmy trochę inną drogą. Jako element uzupełniający nasze działania stricte sportowe w e-sporcie skorelowaliśmy nasze podręczniki, które tak jak „Aspekty prawne w e-sporcie" przekażemy na ręce pana przewodniczącego po spotkaniu. Opisują

one interdyscyplinarność sportów elektronicznych i są skorelowane z podstawą programową szkoły średniej na kierunku technik-informatyk. Na przestrzeni 4 lat edukacji w szkole średniej, najczęściej w technikach, uzupełniamy podstawę programową w skali 2 godzin tygodniowo o takie elementy e-sportu jak: multimedia, nowe media, elementy IT, zarzadzania projektowego. Uczymy także jak pracować w grupie, czyli kompetencji miękkich, jak się komunikować, jaką rolę powinien mieć lider itd. Uważamy, że na przestrzeni 4 lat młody człowiek powinien poznać cały wachlarz możliwości edukacyjnych i na to im pozwalamy, poprzez nasze podręczniki i szkolenia dla nauczycieli. Wydaje nam się, że jeśli młody człowiek nie zostanie zawodowym e-sportowcem, a jest duża szansa, że nie zostanie, może pozostać w branży od drugiej strony, jako specjalista np. w zakresie sektorów kreatywnych, jeśli uzna, że to nie jest ta droga i po krótkim czasie uzna, że ta edukacja i rozwój zawodowy może iść w inną stronę. To bardzo ważny element, bo młodzi ludzie nieraz twierdzą, że chcą być e-sportowcami, a rodzice im tego zakazują. Zakazy są bardzo złe, o czym państwo na pewno doskonale wiedzą ze swojego okresu buntu. Jeśli zakazujemy, to druga strona uprzykrza nam życie i robi nam coś wbrew. Z tej perspektywy warto zejść do poziomu tego człowieka, rozmawiać z nim o jego pasjach i zainteresowaniach. Na kanwie tych pasji można budować kompetencje zawodowe.

Z jednej strony, jeśli mówimy o e-sporcie od strony czysto sportowej, rywalizacyjnej, już zostało powiedziane bardzo wiele i nie będę tego powtarzał. Od strony edukacyjnej te działania też już są. To pierwsze takie działania w Europie. W zasadzie w żadnym innym kraju na tak zaawansowanym poziomie nie ma tego typu zajęć tematycznych, spotkań. Pani minister powiedziała o tym, za co bardzo dziękuję – to już ponad 6 tys. młodych osób, ponad 50 szkół objętych programem edukacyjnym na poziomie szkoły średniej. Oprócz tego tworzymy studia podyplomowe. Wraz z panem prezesem Kostrzębskim współtworzymy studia na katowickim AWF, wkrótce również na AWF w Białej Podlaskiej. Są również uczelnie prywatne, które starają się pokazać branżę e-sportową nie od strony rywalizacyjnej, ale od strony ekosystemu branżowego, gdzie potrzebujemy coraz więcej specjalistów. Co ciekawe, większość młodych osób, które kształcimy, które są z nami w branży od strony gracza czy jako obsługa nowych mediów, czy produkcji wideo, to osoby z kompetencjami twardymi, które według nas, jako pracodawców w firmach prywatnych, są niezbędne na rynku pracy w XXI wieku. Zamykając to klamrą, faktycznie ta interdyscyplinarność ze strony e-sportu jest bardzo duża.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję bardzo. Bardzo proszę, panie prezesie.

Prezes Polskiego Komitetu Sportów Nieolimpijskich Tomasz Dauerman:

Bardzo dziękuję. Szanowni państwo, wczoraj miałem okazję przedstawić Polski Komitet Sportów Nieolimpijskich i opowiadając o nim pokazywałem różnorodność – dyscypliny, które mają stuletnią tradycję i dyscypliny, które są nowymi trendami. Do takich nowych trendów niewątpliwie zaliczamy również e-sporty. E-sport jako zjawisko jest przedmiotem mojego zainteresowania jako sport, póki co jeszcze nieolimpijski. E-sport interesuje mnie również z dwóch innych powodów. Po pierwsze to poważny biznes. Mam tę przyjemność, że przewodniczę Komisji ds. sportu i turystyki w Business Centre Club. Rozmawiamy bardzo wiele o e-sporcie, jako o biznesie. Od ponad 20 lat zajmuję się też prawem sportowym i obserwuję e-sport na tle regulacji prawnych i możliwości, jakie polski ustawodawca stworzył dla rozwoju tej dyscypliny. Dzisiejsze spotkanie mnie cieszy, bo to nadzieja na to, że będziemy mogli te rozmowy kontynuować i dla tego zjawiska znaleźć właściwe ramy. Panowie przedstawili stowarzyszenie, polski związek.

Cieszy mnie, a mam dwudziestoletnie doświadczenie i tworzyłem prawo sportowe w Polsce, że zaczęliśmy o e-sporcie rozmawiać w naszym kraju. Powoływanie się na wielość organizacji międzynarodowych jest ważne, bo to zjawisko globalne i cieszymy się, że w Polsce też występuje. Powołujemy się tak szczerze mówiąc na organizacje międzynarodowe w dniu dzisiejszym tylko i wyłącznie dlatego że tak proolimpijsko jest napisana ustawa o sporcie. Jeśli chcemy znaleźć formuły i reguły formalnoprawne dla funkcjonowania e-sportów, musimy szukać różnych rozwiązań międzynarodowych, aby móc znaleźć formułę związku sportowego czy polskiego związku sportowego. Ważne jest, że te

podmioty w Polsce występują. Do Polskiego Związku Sportów Elektronicznych przekonuje mnie otwartość na integrację środowiska. Obecnie mamy ESL, ligę akademicką, za chwilę również ekstraklasę, Ultraligę i dalsza otwartość na kolejną integrację tego środowiska. Co to oznacza? Porównuję to trochę do Polskiego Związku Narciarskiego – czym innym jest zjazd, bieg i skoki, ale zgromadzenie całego środowiska pod wspólnym mianownikiem i możliwość edukowania, promocji i przede wszystkim komunikacji jest dziś dla nas najważniejsza.

Dziękując za zaproszenie i możliwość zabrania głosu, chciałbym prosić państwa, aby począwszy od dnia dzisiejszego spojrzeli na jeszcze jeden aspekt. Są podmioty, które chcą z państwem rozmawiać, jako z ustawodawcą, władzą wykonawczą. Rozmawiajmy, konsultujmy, ustalajmy najlepsze reguły, tak jak dziś powiedziano, po to, abyśmy znaleźli swoją tożsamość. To zjawisko jest nie do zatrzymania, ale możemy przekuć je na jakieś dobre rozwiązania. Dziękuję bardzo.

Przewodniczący poseł Dariusz Olszewski (PiS):

Dziękuję uprzejmie, panie prezesie. Właśnie widać, że rozmawiamy na Komisji Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki. Jesteśmy ciekawi tej nowej dyscypliny, bo mówimy już o dyscyplinie, to zostało zgłoszone i wiele dziś się dowiedzieliśmy. Bardzo serdecznie dziękuję za to wszystkim zaproszonym gościom, że mogliśmy bliżej poznać tę dziedzinę sportu – tzw. e-sport. Bardzo serdecznie dziękuję. Chciałbym zapytać czy ktoś jeszcze chciałby zabrać głos w temacie? Nie słyszę.

Informuję, że na tym porządek dzienny został wyczerpany. Dziękuję wszystkim gościom i posłom uczestniczącym w posiedzeniu. Zamykam posiedzenie Komisji. Dziękuję uprzejmie.